

13. Эльконин, Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте // Вопросы психологии, 1971, № 4. С. 6-20.
14. Эриксон, Э. Детство и общество. СПб.: Речь, 2000.
15. Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис. М.: Флинта: Моск. психол.-соц. ин-т: Прогресс, 2006.

Ю.М. Климова, О.Г. Ключникова

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛИЧНОСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ 19-22 ЛЕТ, УВЛЕКАЮЩИХСЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ

По данным ВЦИОМ, число людей разного возраста, увлекающихся компьютерными играми, постоянно увеличивается.

Следует отметить, что результаты исследований, связанных с увлечением компьютерными играми, весьма противоречивы [1; 2; 3; 4]. Кроме того, существующие данные в основном относятся к исследованиям дошкольного, младшего школьного и подросткового периода. Нам кажется закономерным выбрать для исследования возрастной период, следующий за подростковым. Согласно классификации Эрика Эриксона, юношеский возраст – наиболее важный период развития, на который приходится основной кризис идентичности. За ним следует либо обретение «взрослой идентичности», либо задержка в развитии, то есть «диффузия идентичности» [5]. Нам кажется важным попытаться найти ответа на вопрос, способствует ли увлечение компьютерными играми позитивному выходу из основного, по мнению Эриксона, кризиса идентичности или оно оказывает негативное влияние на развитие личности.

Целью исследования является изучение личностных особенностей молодых людей, увлекающихся компьютерными играми.

Объект исследования: молодые люди 19-22 лет, увлекающиеся компьютерными играми. Всего опрошено 30 человек.

Предмет исследования: самоактуализация, ценностные ориентации, социально-психологическая адаптация.

Методы: с целью получения эмпирических данных использовался метод опроса. При математической обработке данных проводился корреляционный анализ с использованием критерия Пирсона и сравнительный анализ с использованием критерия различия Манна-Уитни.

Были использованы следующие методики:

1. Опросный лист для молодых людей, увлекающихся компьютерными играми, разработанный нами.
2. Самоактуализационный тест Ю.Е. Алешиной, Л.Я. Гозмана, М.В. Загика и М.В. Кроз.
3. Морфологический тест жизненных ценностей В.Ф. Сопова, Л.В. Карпушиной.
4. Опросник социально-психологической адаптации К. Роджерса и Р. Даймонда.

Основываясь на имеющихся в литературе данных, мы предположили, что:

1. Молодые люди, в значительной степени увлекающиеся компьютерными играми, характеризуются более высоким уровнем самоактуализации.
2. Для молодых людей, увлекающихся компьютерными играми, характерен высокий уровень социально-психологической адаптированности.

Анализ результатов

Данные, полученные с помощью анализа результатов исследования, позволяют сделать общие выводы:

По разработанному нами *опросному листу* мы определили типы предпочитаемых игр. Игры-повествования в качестве предпочитаемых выбрало 60% испытуемых, 47% опрошенных предпочитают игры-стратегии, 27% – игры-симуляторы, 10% – головоломки и традиционные игры, 7% респондентов играют преимущественно в аркады.

В качестве мотивов игры на компьютере испытуемые отметили следующие: испытать себя (67%), отдохнуть и расслабиться (43%), испытать радость победы (30%), попробовать то, что невозможно или сложно в реальной жизни

(23%), интересно провести время (17%), почувствовать себя «хозяином положения» (10%), заработать (7%), забыть о жизненных заботах и проблемах (3%), пообщаться с друзьями (3%).

Согласно субъективной оценке значимости компьютерных игр, для большинства опрошенных увлечение компьютерными играми имеет низкую значимость (от 1 до 3 по 10-бальной шкале). Высоких оценок значимости игр в группе опрошенных не встречается (рис.1):

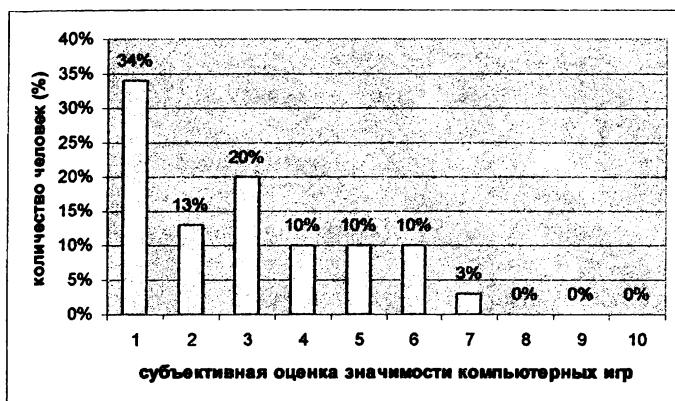


Рис.1. Результаты исследования субъективной оценки значимости компьютерных игр

С учетом времени, которое опрашиваемые проводят, играя в компьютерные игры, мы выделили 3 уровня вовлеченности: высокий (33% респондентов), средний (50%) и низкий (17% опрошенных).

Выделенные нами уровни вовлеченности имеют достоверную связь с оценкой субъективной значимости компьютерных игр ($\chi^2 = 0,51$, при $\chi^2_{кр.} = 0,46$).

Данные уровни вовлеченности, а также показатели субъективной значимости компьютерных игр, мы рассматриваем в качестве критериев степени увлечения компьютерными играми.

По опроснику «Самоактуализационный тест» получены следующие результаты:

По шкале «компетентность во времени» для 17% опрошенных характерен низкий уровень. Это означает их ориентацию лишь на один из отрезков временной шкалы (прошлое, настоящее или будущее) и/или дискретное восприятие своего жизненного пути. Для 13% характерен высокий уровень ориентации во времени. Это свидетельствует об их способности жить настоящим, то есть переживать настоящий момент своей жизни во всей его полноте, а не как фатальное следствие прошлого или подготовку к будущей «настоящей жизни», а также о желании ощущать неразрывность прошлого, настоящего и будущего, то есть видеть свою жизнь целостной. Именно такое психологическое восприятие времени свидетельствует о высоком уровне самоактуализации личности. В группе опрошенных преобладает средний уровень по данному показателю – 70%.

По шкале «поддержка» у 20% опрошенных выявлен низкий уровень, что свидетельствует о высокой степени зависимости, конформности, несамостоятельности субъекта («извне направляемая» личность), внешнем локусе контроля. 20% испытуемых имеют высокий уровень, что означает относительную независимость в своих поступках, стремление руководствоваться в жизни собственными целями, убеждениями, установками и принципами. Данные характеристики близки к понятию «изнутри направляемая» личность. Для 60% опрошенных характерен средний уровень по данному показателю.

Нами выявлена достоверная обратная связь между основными показателями самоактуализации (компетентность во времени и поддержка) и субъективной значимостью игр. А также отрицательные корреляции субъективной значимости игр с ценностными ориентациями, свойственными самоактуализирующейся личности, спонтанностью (то есть способностью спонтанно и непосредственно выражать свои чувства, вести себя естественно и раскованно) и самоуважением (то есть способностью ценить свои достоинства, положительные свойства характера, уважать себя за них) (табл. 1):

Таблица 1

Корреляции между показателями самоактуализационного теста, уровнем вовлеченности в компьютерные игры и уровнем субъективной значимости игр (по Пирсону)

Шкалы самоактуализационного теста	Уровень вовлеченности в компьютерные игры	Субъективная значимость игр
Базовые шкалы		
1. Поддержка	-0,21	-0,38*
2. Компетентность во времени	-0,29	-0,361*
Дополнительные шкалы		
1. Ценностные ориентации	-0,41*	-0,48**
2. Гибкость поведения	-0,06	-0,32
3. Сензитивность к себе	-0,05	-0,04
4. Спонтанность	-0,32	-0,4*
5. Самоуважение	-0,34	-0,48**
6. Самопринятие	-0,07	-0,33
7. Представление о природе человека	-0,18	-0,06
8. Синергия	-0,14	0,07
9. Принятие агрессии	-0,25	-0,19
10. Контактность	-0,14	-0,08
11. Познавательные потребности	-0,23	-0,02
12. Креативность	-0,03	-0,05

Примечание: * $r_{\text{крит}} = 0,36$ при $p \leq 0,05$; ** $r_{\text{крит}} = 0,46$ при $p \leq 0,01$

При этом, связь уровня вовлеченности обнаружена лишь с результатами по шкале «Ценностные ориентации»: количество времени, которое молодой человек проводит, играя в компьютерные игры, отрицательно связано с тем, насколько молодой человек разделяет ценности, присущие самоактуализирующейся личности. Полученные результаты означают, что повышение уровня вовлеченности и особенно субъективной значимости игр связано со снижением уровня самоактуализации, то есть наша гипотеза о более высоком уровне самоактуализации у молодых людей, в значительной степени увлекающихся компьютерными играми, не подтвердилась.

Различия по уровню самоактуализации у групп, предпочитающих различные типы компьютерных игр, оказались недостоверны.

По опроснику «Морфологический тест жизненных ценностей» получены следующие результаты:

По шкалам жизненных ценностей в группе опрошенных преобладает средний уровень (табл. 2):

Таблица 2

Распределение испытуемых по уровням выраженности
жизненных ценностей

Ценности	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Саморазвитие	33%	60%	7%
Духовное удовлетворение	20%	63%	17%
Креативность	20%	60%	20%
Активные социальные контакты	33%	54%	13%
Престиж	43%	47%	10%
Достижения	37%	56%	7%
Материальное положение	43%	40%	17%
Сохранение индивидуальности	30%	53%	17%
Жизненные сферы			
Профессиональная сфера	23%	54%	23%
Образование	33%	60%	7%
Семья	37%	56%	7%
Общественная сфера	33%	54%	13%
Увлечения	20%	50%	30%
Физическая активность	40%	40%	20%

В целом, как видно из табл. 2, низкие баллы преобладают над высокими: по жизненным ценностям «активные социальные контакты», «престиж», «достижения», «материальное положение», «сохранение индивидуальности» количество опрошенных с низким уровнем в несколько раз превосходит количество испытуемых, имеющих высокий уровень, за исключением таких ценностей, как «креативность» и «духовное удовлетворение». По данным шкалам количество опрошенных, имеющих высокий и низкий уровень, приблизительно равно.

Достоверных связей между показателями по шкалам жизненных ценностей и уровнем вовлеченности в компьютерные игры, а также с субъективной значимостью компьютерных игр не обнаружено. То есть выраженность отмеченных ценностей в группе опрошенных не связана ни с количеством времени, которое молодой человек проводит, играя в компьютерные игры, ни с субъективной оценкой значимости компьютерных игр.

Аналогичный результат получен нами при анализе связи уровня вовлеченности и значимости компьютерных игр со шкалами жизненных сфер.

По опроснику *"Социально-психологическая адаптация"* К. Роджерса и Р. Даймонда получены следующие результаты (табл. 3).

Таблица 3

Распределение испытуемых по уровням социально-психологической адаптации

Показатель адаптации	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Адаптивность	0%	37%	63%
Деадаптивность	57%	40%	3%
Принятие себя	0%	30%	70%
Непринятие себя	64%	33%	3%
Принятие других	0%	60%	40%
Непринятие других	23%	77%	0%
Эмоциональный комфорт	0%	67%	33%
Эмоциональный дискомфорт	47%	53%	0%
Внутренний контроль	0%	50%	50%
Внешний контроль	60%	37%	3%
Доминирование	10%	73%	17%
Ведомость	30%	67%	3%
Эскапизм	20%	77%	3%

По шкалам «адаптивность», «принятие себя» в группе опрошенных преобладает высокий уровень. По шкалам «деадаптивность», «внешний контроль», «непринятие себя» преобладает низкий уровень. По остальным шкалам преобладает средний уровень.

Нами обнаружена достоверная обратная связь уровня вовлеченности с показателем по интегральной шкале «адаптация» и по шкале «эмоциональный комфорт». Это означает, что молодой человек, менее вовлеченный в компьютерные игры, имеет более высокий уровень социально-психологической адаптации, более склонен испытывать эмоциональный комфорт и принимать свои чувства (табл. 4).

Таблица 4

Корреляции между показателями по шкалам опросника социально-психологической адаптации, уровнем вовлеченности и субъективной значимостью компьютерных игр

Шкалы опросника «Социально-психологическая адаптация»	Уровень вовлеченности в компьютерные игры	Субъективная значимость игр
Адаптивность	-0,25	-0,41*
Дезадаптивность	0,356	0,21
Принятие себя	-0,24	-0,37*
Непринятие себя	0,31	0,364*
Принятие других	-0,009	-0,361*
Непринятие других	-0,006	0,18
Эмоциональный комфорт	-0,37*	-0,54**
Эмоциональный дискомфорт	0,27	0,2
Внутренний контроль	-0,2	-0,27
Внешний контроль	0,25	0,08
Доминирование	-0,14	-0,22
Ведомость	0,34	0,22
Эскапизм	0,367*	0,16
Адаптация	-0,37*	-0,28
Самопринятие	-0,32	-0,39*
Принятие других	-0,01	-0,29
Эмоциональный комфорт	-0,355	-0,31
Интернальность	-0,29	-0,13
Стремление к доминированию	-0,33	-0,21

Примечание: * $r_{\text{крит}} = 0,36$ при $p \leq 0,05$; ** $r_{\text{крит}} = 0,46$ при $p \leq 0,01$.

При этом обнаружена достоверная связь уровня вовлеченности с показателями по шкале «эскапизм». Это означает, что молодой человек, вовлеченный в компьютерные игры, в большей степени склонен к уходу от реальности.

Также обнаружена достоверная обратная связь уровня субъективной значимости игр с показателями по шкалам «адаптивность», «принятие себя», «принятие других», «эмоциональный комфорт». Это означает, что молодой человек, для которого компьютерные игры менее значимы, более адаптивен, в большей степени ценит свои достоинства, положительные свойства характера, уважает себя за них, в большей степени склонен принимать особенности окружающих, проявлять заинтересованность и быть открытым для взаимодействия, более склонен испытывать эмоциональный комфорт и принимать свои чувства.

Полученные данные не подтверждают нашу гипотезу о том, что для молодых людей, увлекающихся компьютерными играми, характерен высокий уровень социально-психологической адаптированности.

Рассмотрим также некоторые взаимосвязи, обнаруженные нами между основными шкалами используемых методик (табл. 5 и 6).

Таблица 5

**Корреляции между показателями по шкалам
самоактуализационного теста и выраженностью духовно-
нравственных и прагматических ценностей**

Шкалы самоактуализационного теста	Духовно- нравственные ценности	Прагматические ценности
Поддержка	-0,31	-0,42*
Компетентность во времени	-0,1	-0,28
Ценностные ориентации	-0,09	-0,28
Гибкость поведения	-0,28	-0,43*
Сензитивность к себе	-0,13	-0,29
Спонтанность	-0,17	-0,32

Самоуважение	-0,004	-0,15
Самопринятие	-0,33	-0,34
Представление о природе человека	0,14	0,008
Синергия	0,04	-0,13
Принятие агрессии	-0,08	-0,15
Контактность	-0,34	-0,367*
Познавательные потребности	-0,002	-0,16
Креативность	-0,24	-0,46**

Примечание: * $r_{\text{ху крит}} = 0,36$ при $p \leq 0,05$; ** $r_{\text{ху крит}} = 0,46$ при $p \leq 0,01$.

Таблица 6

Корреляции между показателями по основным шкалам самоактуализационного теста и показателями по шкалам морфологического теста жизненных ценностей

Шкалы жизненных ценностей	Поддержка	Компетентность во времени
Саморазвитие	-0,34	-0,22
Духовное удовлетворение	-0,15	0,06
Креативность	-0,32	-0,15
Активные социальные контакты	-0,29	-0,06
Престиж	-0,43*	-0,28
Достижения	-0,38*	-0,18
Материальное положение	-0,46**	-0,27
Сохранение индивидуальности	-0,29	-0,31
Шкалы жизненных сфер		
Профессиональная сфера	-0,15	-0,13
Образование	-0,49**	-0,38*
Семья	-0,25	-0,13
Общественная сфера	-0,21	-0,12
Увлечения	-0,41*	-0,43*
Физическая активность	-0,35	-0,04

Примечание: * $r_{\text{ху крит}} = 0,36$ при $p \leq 0,05$; ** $r_{\text{ху крит}} = 0,46$ при $p \leq 0,01$.

Достоверны также положительные связи между показателями по интегральной шкале «адаптация» опросника социально-психологической адаптации и основными шкалами самоактуализационного теста. Взаимосвязь основных

показателей самоактуализации и адаптированности закономерна, так как под социально-психологической адаптацией личности понимается, в том числе, нахождение условий для реализации потребностей в самоуважении и самоактуализации личности.

Достоверные обратные связи между показателями по шкале «поддержка» самоактуализационного теста и показателями по шкалам «престиж», «достижения», «материальное положение» морфологического теста жизненных ценностей, а также между показателями по шкалам «поддержка», «гибкость поведения», «контактность», «креативность» самоактуализационного теста и выраженностью прагматических ценностей морфологического теста жизненных ценностей, означают, что опрошенные, для которых более характерна эгоистически-престижная направленность личности, имеют более низкие показатели самоактуализации. Это закономерно, поскольку самоактуализирующаяся личность характеризуется снижением значимости прагматических ценностей.

Исходя из полученных результатов, мы можем сделать вывод, что увлечение компьютерными играми не способствует становлению зрелой личности в исследуемом возрастном диапазоне и считаем, что поставленная проблематика требует дальнейших исследований.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Винникот, Д. Игра и реальность. М.: Институт общегуманитарных исследований, 2002.
2. Смирнова, Е.О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Том V. Выпуск VII. / Под ред. В.С. Собкина. М.: Центр социологии образования РАО, 2000.
3. Фомичева, Ю.В., Шмелев, А.Г., Бурмистров, И.В. Психологические корреляты увлеченности

компьютерными играми // Вестник МГУ, сер. 14 Психология, 1991. № 3.

4. Шапкин, А.С. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999. № 1.
5. Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис: Пер. с англ. М.: Прогресс, 1996.

Л.Г. Попова, Г.С. Глудин

ИССЛЕДОВАНИЕ ОСНОВНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ ПОВЕДЕНИЯ ПОДРОСТКОВ С ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

В наше время компьютерные игры получили очень широкое распространение среди молодежи. В США по прибыли, получаемой с продаж, компьютерные игры не уступают киноиндустрии. Эти игры стали феноменом, который знаком любой семье и каждому ребенку.

Выделение особенностей поведения игроманов может быть интересным, *во-первых*, с точки зрения установления контактов с ними. Можно смело утверждать, что компьютерные игры формируют своеобразную субкультуру, в рамках которой существует своя атмосфера. Человеку, с ней не знакомому, будет сложно контактировать с игроками. *Во-вторых*, зная особенности человека, сильно увлеченного игрой, можно допустить существование следующей тенденции: человек, обладающий определенным набором поведенческих особенностей, будет склонен к игровой компьютерной зависимости. Это позволит выделить своеобразную «группу риска» по компьютерной зависимости. *В-третьих*, исходя из тех же особенностей игромана, можно выделить позитивные изменения, к которым приводит увлеченность игрой, и попытаться усилить благотворное влияние компьютерных игр на развитие личности. Исходя из вышеизложенного, мы полагаем, что наше исследование является актуальным и внесет свой вклад в решение обозначенных вопросов.